

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Bab ini menyajikan kesimpulan dari seluruh hasil skripsi serta memberikan rekomendasi serta saran yang relevan berlandaskan hasil skripsi yang diperoleh. Dengan demikian, bab ini menjadi penutup yang menegaskan kontribusi skripsi sekaligus memberikan arah pengembangan di masa mendatang.

#### **5.1 Kesimpulan**

Berlandaskan hasil analisis penerimaan pengguna terhadap layanan *live streaming Twitch* memakai *Technology Acceptance Model* (TAM). bisa disimpulkan penerimaan pengguna *Twitch* di Indonesia lewat hubungan antar variable nilai yang dirasakan (*Perceived Value*), kesenangan saat memakai platform (*Perceived Enjoyment*), serta keterikatan pengguna terhadap layanan (*Addiction*), yang menjadi pendorong paling kuat untuk niat pengguna terus memakai (*Continue Intention to Use*) *Twitch*. Hal ini dibuktikan dengan pengaruh signifikan *Perceived Value* ( $O = 0.265$ ;  $T = 2.401$ ;  $p < 0.05$ ), *Perceived Enjoyment* ( $O = 0.354$ ;  $T = 3.384$ ;  $p < 0.05$ ), serta *Addiction* ( $O = 0.281$ ;  $T = 2.975$ ;  $p < 0.05$ ) terhadap *Continued Intention to Use*. Sementara itu, hubungan *Perceived Value* pengguna *Twitch* dibentuk oleh *Convenience Value* ( $O = 0.244$ ;  $T = 3.429$ ;  $p < 0.05$ ), *Social Value* ( $O = 0.240$ ;  $T = 2.309$ ;  $p < 0.05$ ), serta *Emotional Value* ( $O = 0.391$ ;  $T = 3.224$ ;  $p < 0.05$ ). Pada sisi inovasi pengguna, *Performance Expectancy* ( $O = 0.561$ ;  $T = 6.002$ ;  $p < 0.05$ ) terbukti signifikan memengaruhi *Personal Innovativeness*.

#### **5.2 Saran**

Berlandaskan hasil dari skripsi yang telah dilakukan, berikut merupakan beberapa saran yang diberikan oleh penulis sebagai berikut:

1. skripsi selanjutnya bisa memanfaatkan desain longitudinal dengan pengukuran berulang pada partisipan yang sama serta memperhatikan perbedaan karakteristik demografis (usia, pendidikan, asal tempat tinggal) Hal ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap perubahan serta konsistensi mengenai perilaku pengguna *Twitch* dari waktu ke waktu.
2. Aspek *addiction* dalam skripsi ini dilihat sebagai indikator positif. skripsi selanjutnya bisa mengkaji sisi negatif dari *addiction to heavy viewing* untuk

memberikan gambaran yang lebih seimbang mengenai dampaknya terhadap pengguna *live streaming Twitch* [2].

3. Untuk memperluas perspektif *platform Live Streaming* seperti *Twitch* pada skripsi berikutnya, model bisa ditambah dengan variable dari kerangka pada kajian *Youtube* Suryati [130], seperti contoh: *social influence*, *facilitating conditions*, *habit*, *behavioral intention*, serta *use behavior*. Dengan memasukkan variable-variable tersebut, skripsi mendatang berpotensi menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perilaku pengguna.